

Rebecca Allen

The Bush Soul



The Bush Soul ist ein interaktives Kunstwerk, das sich mit der Rolle von Avataren und der menschlichen Präsenz in einer Welt künstlichen Lebens auseinandersetzt.

In einer virtuellen Welt wird der Avatar zu unserem zweiten Körper. Doch welcher Teil von "uns" befindet sich in unserem Avatar? In Westafrika glaubt man, ein Mensch habe mehr als eine Seele und es existiere eine besondere Art von Seele, die so genannte "Buschseele", die in einem wilden Tier aus dem Busch lebt.

Ein Avatar kann der Wohnort für die Buschseele sein, der die Buschseele eines Menschen in den virtuellen Busch trägt. Durch den Avatar gelangt der Mensch in eine Welt, die "lebendig" und reaktionsfähig ist. Jeder der Charaktere dieser virtuellen Welt erwacht durch ein Script zum Leben, das seine Persönlichkeit definiert und sein Verhalten den anderen Bewohnern der Welt gegenüber lenkt.

Der Mensch betritt die virtuelle Welt als nackte Seele und muss einen Körper für diese Seele finden, da sie ansonsten entflieht. Die menschliche Seele kann die Welt durch eine künstliche Lebensform erfahren. Möglich sind der Seelentausch, der Seelentransfer zwischen verschiedenen Charakteren oder die Verbannung aus einem solchen.

Kommunikation und Interaktion zwischen den Charakteren vollziehen sich über Gesten, Töne und Energieemissionen in Form von Lichtteilchen oder Energiefeldern. Die Teilnehmer bewegen die Avatare mittels eines haptischen Force-Feedback-Joysticks, der durch das taktile Feed-back ein Erfühlen der Energiefelder der verschiedenen Charaktere ermöglicht. Eine weitere Möglichkeit zu Kommunikation und Interaktion besteht durch Stimmeingabe. Die Stimme des Besuchers wird in Töne umgewandelt, die von den künstlichen Lebensformen erkannt werden.

Wie im realen Leben können sich Beziehungen und Verhaltensweisen als Folge bestimmter Interaktionen oder zeitbasierter Ereignisse verändern. Ein Script verleiht einem virtuellen Objekt Leben, doch komplexe soziale Umgebungen entstehen erst durch die Interaktion einfacher Verhaltensweisen.

Um dieses Kunstwerk zu realisieren musste zunächst das Grundsystem für eine lebende virtuelle Umgebung geschaffen werden. Emergence ist ein derartiges PC-basiertes Echtzeit-3D-Software-System, das eine aktive, reaktionsfähige, vernetzte, virtuelle Welt unterstützt.

Das Kunstwerk bedient sich der Sprache der Videospiele, überwindet jedoch die Einschränkungen der kommerziellen Spiele. Man gewinnt und verliert nicht, man sammelt keine Punkte, und es besteht auch keine Notwendigkeit, die Welt zu kontrollieren oder zu beherrschen. Die Erfahrung der Besucher besteht stattdessen eher im Beobachten und Erforschen eines exotisch fremdartigen Orts. Durch Interaktion können sie die Umgebung und ihre Lebensformen besser verstehen.

Programmierer: Loren McQuade, Eitan Mendelowitz, John Ying
Design der virtuellen Welt: Daniel Shiplacoff, Jino Ok, Peter Conolly, Damon Seeley, Karen Yoo, Vanessa Zuloaga
Sound-Design: Mark Mothersbaugh, Mutato Musika
Zusätzlicher Sound: Franz Keller, Jay Flood
Technische Unterstützung: Maroun Harb
Das Emergence-Projekt wurde von der Intel Corporation mitfinanziert.
Unser besonderer Dank gilt der Softimage Inc.